#ifndef OBSTACULO\_H

#define OBSTACULO\_H

#include <QString>

class Obstaculo

{

public:

Obstaculo(QString tipoObstaculo, int posX, int posY, int daño);

virtual ~Obstaculo();

// Métodos

virtual void activarObstaculo() = 0; // Método que activa el obstáculo

virtual void generarDaño() = 0; // Método que genera daño al personaje

// Getters y Setters

QString getTipoObstaculo() const;

int getPosX() const;

int getPosY() const;

int getDaño() const;

protected:

QString tipoObstaculo;

int posX, posY; // Posición del obstáculo

int daño; // Daño que causa el obstáculo

};

#endif // OBSTACULO\_H